

TAKENOKO CHIBIS

PEŁEN CZUŁOŚCI DODATEK AUTORSTWA
ANTOINE'A BAUZY I CORENTINA LEBRATA





MAMUSIE I TATUSIOWIE

Okres godowy pand trwa od marca do maja. Zwierzętom przebywającym w rezerwacie nie grozi niedostatek jedzenia. Samiec pandy przyzwyczaja się do tego, że wszystko ma na wyciągnięcie łapy, aż w końcu rozleniwia się tak bardzo, że już nic mu się nie chce...

Na szczęście samica pandy zupełnie traci w tym czasie apetyt i śpiewem godowym próbuje skraść serce samca. Pandom z reguły raz na 1,5–2 lata rodzi się jeden potomek. Jednak od każdej reguły są wyjątki. Opieka nad jednym bobasem to trudna sztuka... co dopiero, gdy tych sztuk jest 9!



INSTRUKCJA DODATKU

Dodatek *Takenoko Chibis* wprowadza 3 nowe elementy gry:



nowe płytki pól



nowe karty celu



nową figurkę – panią pandę – i jej pandziątka (żetony)

TAKENOKO

ELEMENTY GRY



1 figurka pani pandy



9 żetonów pandziątek
(3 zielone, 3 żółte i 3 różowe)



18 kart celu
(6 pól, 6 pędów, 6 pand)



17 dodatkowych pędów



6 płytek pól (z symbolem )

PRZYGOTOWANIE



Potasuj 6 nowych płytek pól z tymi z gry podstawowej *Takenoko*.



Potasuj nowe karty celu z tymi z podstawowej i rozdziel je zgodnie z kolorem rewersu.



Umieść żetony pandziątek i figurkę pani pandy w pobliżu planszy.

PANI PANDA

Pani panda jest najnowszą mieszkanką cesarskich ogrodów! Przedstawia ją charakterystyczna figurka.

WŁĄCZENIE PANI PANDY DO GRY

W przeciwieństwie do pana pandy i ogrodnika, pani panda nie znajduje się w grze od początku. Pojawia się w niej dopiero wtedy, gdy któryś z graczy umieści na planszy jedną z nowych płytek pól (oznaczoną symbolem ). Figurka pani pandy jest natychmiast stawiana na tym polu.

RUCH

Pani panda przemieszcza się, gdy na planszy pojawia się kolejna płytka pola oznaczona symbolem . Poza tym pani panda może się poruszać w ten sam sposób, co jej przyjaciel:

- wykonując akcję pandy, gracz może przesunąć ją tylko w linii prostej o dowolną liczbę pól, pod warunkiem, że porusza się wyłącznie po płytkach **IUb**
- gdy kość pogody wylosuje symbol , pani panda może przejść na dowolną płytkę pola na plantacji.

Uwaga! Gracz musi zdecydować, czy porusza panem pandą czy panią pandą.

ZASTOSOWANIE

Gdy pani panda kończy swój ruch na płytce pola, nie zjada pędów, może jednak sprowadzić na świat małe pandziątka.

Jeśli pod koniec tury gracza pani panda znajduje się na tym samym polu co pan panda, gracz może odłożyć na stosik pęd bambusa w dowolnym kolorze i w zamian pobrać żeton pandziątka w tym samym kolorze.

Uwaga! Powyższa akcja działa tylko po ruchu pani pandy.



PANDZIĄTKA

W grze znajduje się 9 żetonów pandziątek – po trzy z każdego koloru (zielone, żółte i różowe). Na rewersie każdego z żetonów pandziątek znajduje się jeden z trzech bonusów:



Nawadnianie: gracz może natychmiast pobrać z rezerwy kanał nawadniający.



Usprawnienia: gracz może natychmiast pobrać z rezerwy dowolny żeton usprawnień.



Zmiana celu: gracz może natychmiast odrzucić jedną z kart celu ze swojej ręki i zamienić ją na pierwszą z wierzchu kartę z dowolnej talii celu.

Gdy gracz zdobywa żeton pandziątka określonego koloru, natychmiast pobiera go z rezerwy i korzysta z wynikającego z niego bonusu.



Trochę więcej o pandziątkach

- Na każdy kolor przypada tylko po jednym bonusie każdego typu.
- Na każdy kolor przypadają po trzy żetony pandziątek. Gdy ostatnie pandziątko z danego koloru zostanie pobrane, gracze nie mogą już więcej doprowadzać do narodzin tych konkretnych pandziątek.
- Za każde posiadane pod koniec gry pandziątko gracz zdobywa 2 punkty zwycięstwa.

NOWE CELE

POLA



Warunkiem osiągnięcia tych celów jest umieszczenie w centralnej części jednego z sześciu żetonów oznaczonych symbolem . Przylegające do niego pola muszą być w tym samym kolorze co on. Wszystkie pola muszą być nawodnione.



Na plantacji należy nawodnić przynajmniej tyle pól, ile wskazuje liczba na karcie.

OGRODNIK



Na plantacji musi znajdować się przynajmniej po jednym bambusie składającym się z dwóch, trzech i czterech pędów.



Na plantacji musi znajdować się przynajmniej tyle bambusów składających się z przynajmniej z dwóch pędów, ile wskazuje liczba na karcie.

PANDA



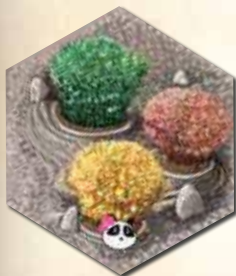
Gracz musi mieć w swoim stosie „zjedzonych bambusów” pędy określone na karcie, a następnie odłożyć je do rezerwy w chwili, w której panda stanie na płytce stawu (niezależnie od tego, czy płytka pochodzi z podstawki gry, czy z dodatku). Jeśli panda znajduje się na płytce stawu w chwili rozpoczęcia przez gracza tury, gracz może natychmiast osiągnąć ten cel.



NOWE POLA

Zasady wykładania nowych pól są identyczne do tych z podstawowej wersji gry: należy je położyć obok płytki początkowej lub tak, żeby przylegały do co najmniej dwóch innych pól. Wszystkie nowe pola zostały oznaczone symbolem 🐼.

OGRÓD KAMISA



Na tym polu mogą rosnąć bambusy w trzech kolorach. W chwili nawodnienia wyrastają na nim trzy pędy bambusa, po jednym z każdego koloru. Gdy któryś z graczy umieści tam ogrodnika, rosną wszystkie trzy bambusy; ponadto na każdym sąsiednim polu wyrasta dodatkowy pęd.

Trochę więcej o ogrodzie Kamisa:

- Gdy ogrodnik stanie na polu sąsiadującym z ogrodem Kamisa, to w ogrodzie wyrasta pęd w kolorze odpowiadającym temu polu.
- Gdy panda zatrzyma się w tym ogrodzie, gracz wybiera jeden pęd spośród dostępnych kolorów, który panda zje.
- Jeśli na kości pogody pojawi się symbol  deszczu i gracz chce zastosować jego efekt na ogrodzie Kamisa, to dodaje tylko jeden pęd bambusa w wybranym przez siebie kolorze.
- Pole to jest traktowane jako każdy kolor wymagany przez kartę celu.
- Na polu ogrodu można umieścić żeton usprawnienia. Jego efekt działa na wszystkie trzy bambusy.

ŚWIĘTE WZGÓRZA

(1 ZIELONE, 1 ŻÓŁTE I 1 RÓŻOWE)

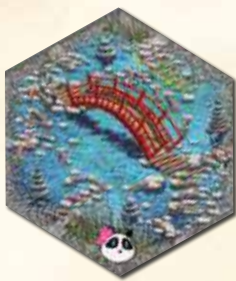


Gdy ogrodnik zatrzyma się na polu Świętego Wzgórza, to na wszystkich (nie tylko sąsiadujących!) nawodnionych polach odpowiadającego koloru wyrasta po jednym pędzie bambusa (także na tym polu, o ile jest nawodnione).

Trochę więcej o Świętych Wzgórzach:

Na polu Świętego Wzgórza można umieścić żeton usprawnienia. Jego efekt rozpatrywany jest zgodnie z zasadami gry podstawowej.

NIEBIAŃSKI STAW



Ma takie same właściwości, co staw centralny z gry podstawowej:

- Wszystkie sąsiadujące z nim pola są automatycznie nawodnione.
- Można od niego zacząć sieć kanałów nawadniających.
- Każda z figurek może przez niego przejść lub skończyć na nim swój ruch.
- Nie rosną tam bambusy.

CHATKA OGRODNIKA



Gdy ogrodnik zatrzyma się na tym polu, gracz może natychmiast pobrać pierwszą kartę z każdego ze stosów celu. Gracz wybiera, którą kartę chce zachować. Pozostałe dwie należy umieścić na spodzie odpowiednich stosów.

Trochę więcej o Chatce Ogrodnika:

- Pole to nie ma przypisanego koloru.
- Nie rosną tam bambusy.
- Każda z figurek może przez nią przejść lub skończyć tam swój ruch.

WARIANTY

Uwaga! Niniejsze warianty można rozgrywać zarówno z dodatkiem, jak i bez niego.

SMAKOSZ

Panda nie zje pierwszych pędów bambusa. Smakują jej dopiero kolejne, wyższe pędy.

RÓŻNORODNOŚĆ

Za każdy zestaw różnych osiągniętych kategorii celów (Pola/Ogrodnik/Panda) gracz zdobywa 3 dodatkowe punkty zwycięstwa.

AUTORZY

Autorzy: Antoine Bauza i Corentin Lebrat

Ilustracje: Nicolas Fructus, Yuio i Picksel

Testerzy: Françoise Sengissen, Fanny Zerbib, Mikaël Bach, Michaël Bertrand

Podziękowania: Cyril Sandelion, Thomas Gambier, Mikambo, Marie-Laure, François i Aurélie

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

© Matagot

96, rue Miromesnil - 75008 Paris - France

© Bombyx

3, rue de la Mairie - 29000 Quimper - France

Wydanie i dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk.

